MAXI juegos 28

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Emiliano Sobel
Coordinación de la producción: Esther Culubret
Servicios editoriales: Llum L. Pijuán

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s / n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

TROLLS

VAN A DAR LAS CAMPANADAS DE MEDIANOCHE EN EL RELOJ DE LA VIEJA JUGUETERÍA DEL PUEBLO. EL DUEÑO YA SE HA PUESTO LA CAMISA Y EL GORRO DE DORMIR Y, MIENTRAS BOSTEZA, ECHA UNA ÚLTIMA OJEADA A SU TIENDA. TODO ESTÁ EN ORDEN ASÍ QUE SE DIRIGE A SU HABITACIÓN, EN DONDE NO TARDARÁ EN CAER PROFUNDAMENTE DORMIDO. SOBRE LAS ESTANTERÍAS DE LA TIENDA HAY TODO TIPO DE JUGUETES, INCLUSO UN PEQUEÑO TROLL HECHO DE MADERA Y TRAPO. ¡LAS DOCE! UNA EXTRAÑA LUZ BAÑA LA ESTANCIA, SE OYEN UNAS PALABRAS QUE PARECEN VENIR DE LA NADA: "... ENCUENTRA A LOS BEBÉS PERDIDOS... DEVUÉLVELOS A SUS CASAS... ¡AHORA!" Y, DE REPENTE, EL PEQUEÑO MUÑECO TROLL ABRE SUS OJOS.







Requisitos mínimos:

- memoria libre: 550Kb.
- tarjeta gráfica EGA, VGA o MCGA.
- soporta el altavoz interno del PC, además de tarjetas de audio.
- unos 2Mb libres en disco duro.

Requisitos deseables:

- PC 386 con 1Mb de RAM.
- VGA con 256 colores.
- joystick.
- tarjeta de sonido SoundBlaster, AdLib o compatible.





EL JUEGO

Eres el muñeco troll que acaba de despertar en la tienda del juguetero al dar la última campanada de la medianoche. ¡Puedes ver! ¡puedes andar!... ¡hasta puedes correr y saltar! Recuerdas unas palabras: “encuentra a los bebés perdidos... devuélvelos a sus casas...” pero no sabes a qué se refieren. ¿Bebés perdidos? ¿Bebés troll? Pero... si tú estás hecho de madera y trapo... Empiezas a investigar la estantería en la que estás subido y te llama la atención una puerta. ¡Una puerta! ¿Qué hace aquí una puerta? Esto es una estantería y no está bien que las estanterías estén llenas de puertas con extraños dibujos como el que tiene ésa... Y mucho menos que tengan marcos que brillan con luz propia... Sin duda, estás ante una de esas puertas mágicas que conducen a mundos paralelos, de los que has oído hablar. Pero no recuerdas cómo es eso posible, porque hasta hace dos minutos tú sólo eras trapo, madera y serrín... ¡ah no! Te estás poniendo nervioso, muy nervioso, pero como la raza troll siempre ha sido más curiosa que miedosa, poco a poco te acercas a la puerta y cuando estás frente a ella, de repente... ¡zas!... caes dentro.



Acabas de llegar a lo que tu inteligencia de troll te dice que es un mundo fantástico, paralelo e irreal, pero fantástico. Parece que el juguetero ha hecho horas extras... está todo lleno de juguetes... ¡que se mueven solos! Entonces puedes verlo. Un diminuto bebé troll está llorando desconsolado, sentado encima de lo que parece un enorme oso de peluche. Un cochecito de pedales no hace más que asustarle. Olvidas tus enormes deseos de regresar a la estantería y de volver a ser un muñeco de trapo y, a grandes zancadas, recorres la distancia que te separa del bebé, saltando encima del cochecito y de otros juguetes que se te ponen en el camino. Cuando abrazas al bebé, éste ladea la cabeza y te sonríe, justo antes de desaparecer en una explosión mágica de estrellitas doradas.



ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

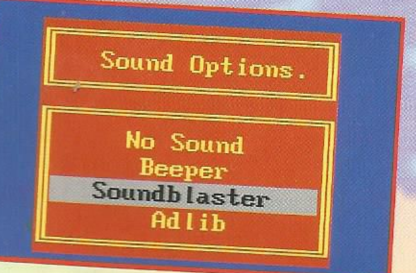


Este juego no puede ser ejecutado directamente desde los disquetes dado que los ficheros que contiene el disco del juego están comprimidos. Por ello tendrás que instalarlo en el disco duro y jugar desde éste. De todas formas, el primer paso antes de empezar a instalar es siempre hacer una copia de seguridad de los disquetes de instalación (en este caso, del único disco que hay). Un simple DISKCOPY bastará en este caso. Guarda los disquetes originales en un sitio seguro. Necesitarás un disquete de 3,5 pulgadas y alta densidad (1,4Mb).

CONFIGURACIÓN Y CONTROLES

Cuando arranques el juego aparecerá la pantalla del menú de configuración del juego, en la que podrás indicar las características de tu ordenador. Si la configuración que te muestra es correcta pulsa la barra espaciadora para indicar "SÍ". Si no lo es, mueve la línea de selección usando los cursores hacia arriba o hacia abajo hasta que la línea de selección esté sobre la palabra "NO" y entonces pulsa la barra espaciadora. Ahora te irán apareciendo varios menús en donde, moviendo la línea de selección y pulsando sobre la barra espaciadora igual que antes, irás eligiendo la configuración del juego:

- si dispones de una tarjeta gráfica EGA o VGA/MCGA
- si quieres desconectar el sonido, o si lo quieres del altavoz, de una tarjeta SoundBlaster o de una AdLib
- si usarás el teclado para jugar o si usarás un joystick (si eliges éste puedes indicar si es digital o analógico)
- por último, si quieres ver la secuencia de inicio del programa o prefieres saltártela y jugar directamente.



Los controles son los mismos tanto si usas teclado como cualquier tipo de joystick. En los joysticks el botón de disparo funcionará como tal durante el juego.

cursor arriba: saltar.
cursor abajo: descender o abrir puerta de nivel.
cursor izquierda: ir hacia la izquierda.
cursor derecha: ir hacia la derecha.
barra espaciadora, tecla de retroceso o Intro: disparo.
F1: pausa durante el juego.
F2: reanudar juego tras una pausa.
ESC: abandonar el juego. En la pantalla del logotipo del juego hará que salgas al DOS.
1: (sólo con VGA/MCGA) apaga las barras de color haciendo más rápido el juego.

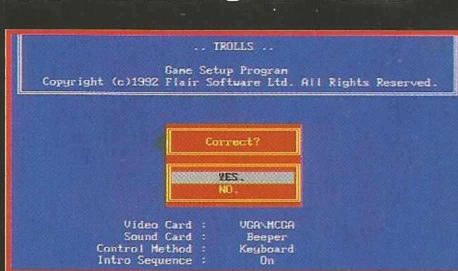
...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES

Para realizar la instalación del juego en tu disco duro tendrás que asegurarte primero de tener suficiente espacio libre (aproximadamente 2,3Mb).



Después, desde el *prompt* del sistema operativo, teclea: "A:INSTALL" seguido de la letra correspondiente a tu disco duro y del directorio donde desees instalarlo. Por ejemplo: "A:INSTALL C:\TROLLS" para copiarlo en C y en el directorio TROLLS.

El programa te preguntará si tienes 2,3Mb libres en el disco, si deseas continuar o no el proceso de instalación y, por último, en qué unidad de disquete has introducido el disco del programa (tendrás que escribir A o B). Esperará tu contestación a todas las preguntas y procederá a instalar el juego.



OBJETOS Y PERSONAJES



MIENTRAS INTENTAS RESCATAR AL MAYOR NÚMERO POSIBLE DE BEBÉS TROLL, IRÁS ENCONTRANDO DISTINTOS OBJETOS QUE SUELEN APARECER AL HACER ESTALLAR UN GLOBO NARANJA. TAMBIÉN PUEDES ENCONTRARTE EN TU CAMINO A LOS DIFERENTES PERSONAJES QUE PUEBLAN ESOS MUNDOS.

El yo-yo. Uno de los objetos más útiles que te puedes encontrar es un **YO-YO**. Lo podrás utilizar para derribar muros y ladrillos, e incluso para balancearte en las plataformas. Para lanzar el yo-yo deberás pulsar DISPARO, volviendo hacia ti cuando sueltes la tecla. De esta manera lanzarás el yo-yo hacia adelante, pero también lo puedes lanzar hacia arriba y en ángulo. Bastará con que pulses las teclas de dirección adecuadas a la vez que pulsas DISPARO. También podrás usarlo para balancearte por las plataformas. Para ello salta y pulsa DISPARO a la vez, con la tecla de dirección adecuada. Mantén apretada la tecla de DISPARO, y si el yo-yo se queda pegado a alguna plataforma empezarás a balancearte colgado de él. Esto ocurrirá hsata que sueltes el botón de DISPARO o bien golpees algún obstáculo.

Los bebes troll. Al entrar en cada uno de los niveles de cada uno de los mundos se te indicará cuántos bebés troll deberás rescatar para poder salir. Para recogerlos, basta con que pases a su lado.

Globos. Cuando pasas al lado de los globos naranjas éstos explotan y dejan caer diversos objetos. Mientras que los de color azul y verde te dan valiosos puntos. Para complicar un poquito el juego, deberás darte prisa en recoger los objetos si quieres usarlos, ya que de lo contrario, caerán al suelo y desaparecerán.



OBJETOS ESPECIALES. Dan ciertos poderes durante un tiempo limitado.

- **BOTA ACELERADORA**: aumenta la velocidad del troll y su potencia de salto. El pelo del troll, que normalmente es morado se volverá AMARILLO.
- **ESCUDO**: protegerá al troll de los diversos monstruos que hay en ese mundo. El pelo se volverá ROJO.



- **BOLA Y CADENA**: ralentizan los movimientos del troll. El pelo se volverá NEGRO.



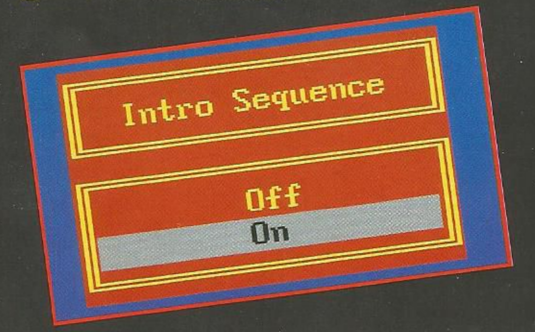
- **ALAS**: permiten al troll volar por los distintos pisos del nivel. El pelo se volverá BLANCO.
- **CERVEZA**: hasta que el efecto del alcohol de la cerveza desaparezca el troll se moverá con muchos errores, saltará poco, etc. El pelo se volverá VERDE.
- **ZAPATOS MUELLE**: permitirán al troll saltar el doble de lo normal. Muy útil cuando quiere llegar a un piso elevado y apartado. El pelo se volverá AZUL.
- **DESPERTADOR**: congelará a todos los monstruos de ese mundo durante un rato. El pelo se volverá MORADO.



ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Cuando el programa de instalación termine de copiar y descomprimir los ficheros te avisará de que el proceso está terminado y el juego está listo para ser ejecutado. Pulsa una tecla y saldrás al sistema operativo.
Si quieres jugar ahora, sólo tienes que teclear "TROLLS" desde donde estás (estás dentro del directorio TROLLS).

Al entrar en el juego aparece una pantalla de configuración del juego con una serie de opciones preseleccionadas:
tarjeta de vídeo
sonido
forma de control del juego
ver la secuencia de introducción
Si dichas opciones coinciden con las características de tu ordenador y no quieres modificarlas, contesta "YES" cuando te pregunte si es correcto.









Los restantes objetos te darán puntos extras. También aparecerán letras. Con ellas puedes ir formando, en la zona inferior de la pantalla, las palabras "**BONUS**" o "**BOGUS**". Si formas una de las dos palabras serás enviado a un nivel de bonificación especial al terminar el nivel en el que estabas jugando. Si estás en el nivel "BONUS" podrás aumentar mucho tu puntuación, pero deberás encontrar la salida del nivel antes de que el contador que aparece en la parte superior de la pantalla llegue a cero. Si no lo consigues perderás todos los objetos que lleves. Si estás en el nivel "BOGUS", al comienzo del nivel se te pedirá que encuentres dos objetos. Si los encuentras y llegas a la salida del nivel antes de terminar el contador obtendrás puntos de doble bonificación por ese nivel. Si fallas perderás una vida.





Las cerdo-paradas. Cuando hayas recogido el suficiente número de bebés troll según el nivel en el que estés jugando, deberás encontrar la cerdo-parada. Allí te recogerá el famoso cerdo volador "PIGASUS", que te llevará hasta el siguiente nivel.

Los elefantes rojos. Cuando veas un enorme elefante rojo montaté encima de él. De esa forma, si pierdes una vida, el elefante recordará tu última posición.

Los conejos blancos con gafas de sol. Este tipo de conejo te dará mucha suerte. Por cada conejo blanco que encuentres, podrás tener un continúa para tu partida. Lo malo es que estos conejos sólo podrás encontrarlos en los niveles de bonificación.

Ascensores, plataformas y toboganes. Hay ascensores que ya están en movimiento cuando llegas a ellos, otros sólo se activan cuando te montas encima de ellos. Hay un número de plataformas descendentes que se activan cuando las pisas. Ten cuidado. Para usar los trampolines y las plataformas elásticas deberás saltar encima de ellas hacia arriba y hacia abajo hasta que consigas la altura deseada.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES

Para modificar alguna opción, sigue las instrucciones de la página 5 de este fascículo. Cuando tengas la configuración que desees, pulsa ENTER encima de "YES" y podrás empezar a jugar. Si has decidido disfrutar de la secuencia de introducción, verás al juguetero irse a la cama, al reloj dar las doce y al pequeño troll cobrar vida.



Tras ello aparecen los créditos del juego; pulsa la barra espaciadora y aparecerás en la estantería que te llevará hasta los distintos mundos. Colócate frente a una puerta, ábrela (pulsando abajo) y dará comienzo tu aventura en TROLLS.



LA PANTALLA




ÁREA PRINCIPAL

En esta zona se desarrolla el juego. Aquí es donde nuestro protagonista salta, corre, recoge objetos... en fin, donde juega.

El número de bebés troll que has recogido.

La puntuación que has conseguido.

BONUS/BOGUS: aquí irán apareciendo las letras que vayas recogiendo.

ÁREA INFERIOR

En esta parte inferior de la pantalla se encuentran los indicadores que te irán dando información a lo largo del juego: número de bebés salvados, puntuación, energía, vidas, etc...

Justo debajo de la puntuación hay **tres corazones rojos.** Cada vez que un monstruo te golpea pierdes uno. Si pierdes los tres corazones perderás una vida. Ciertos globos contienen corazones.

Número de vidas: indica el número de vidas que te quedan. Recuerda que por cada 5000 puntos que consigas ganarás una vida extra.

EL MAPA DE LAS PUERTAS

Ya conoces la mecánica del juego y sabes que debes utilizar una serie de puertas mágicas para llegar hasta los distintos mundos en los que deberás rescatar a los bebés troll. Aquí tienes una guía de para qué sirve cada puerta.



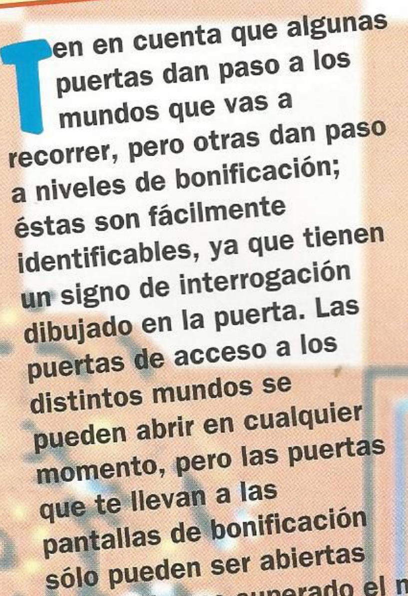
¡COMIENZA LA BÚSQUEDA!

Al iniciarse el juego aparecerás en la parte izquierda del nivel inferior de las estanterías de la tienda de juguetes. Éste es tu punto de partida, y desde aquí te embarcarás en una gran aventura en busca de los bebés trolls de los que te ha hablado la extraña voz.

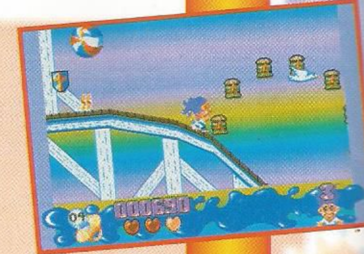
Recorriendo las estanterías verás una serie de puertas por las que podrás acceder a los distintos mundos del juego. Para saber a qué mundo dan paso cada una de ellas, fíjate en el dibujo que las identifica, que es la silueta del mundo que hay detrás de ellas (al principio te costará saber cuál es cual, pero enseguida te lo aprenderás). Para entrar por la puerta que tengas enfrente tuyo deberás pulsar **ABAJO** en el teclado o con el joystick. De esta forma, podrás acceder a siete mundos diferentes:

Toyland
Medialand
Soda PopArea
Fairground Area
Fableland
Boardgame Area
Candyland

Pero además, tienes una última puerta de madera, detrás de la estantería, que te reserva un mundo especial, al que podrás acceder cuando hayas completado los restantes mundos.

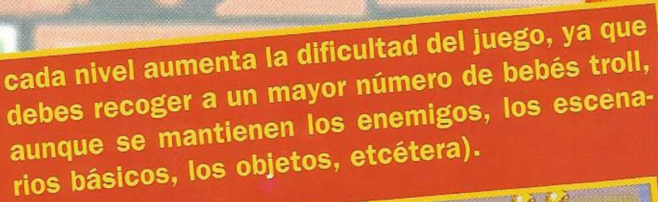


Ten en cuenta que algunas puertas dan paso a los mundos que vas a recorrer, pero otras dan paso a niveles de bonificación; éstas son fácilmente identificables, ya que tienen un signo de interrogación dibujado en la puerta. Las puertas de acceso a los distintos mundos se pueden abrir en cualquier momento, pero las puertas que te llevan a las pantallas de bonificación sólo pueden ser abiertas cuando hayas superado el nivel al que están asociadas (cada una de ellas está al lado de un determinado mundo).





Cuando entres por una puerta que da paso a un mundo, el juego te dirá el número de bebés troll que tienes que recoger para poder salir. Pulsando **DISPARO** empezarás a jugar en el nivel 1 de ese mundo. Una vez hayas recogido el número suficiente de bebés troll el juego te indicará que debes dirigirte hacia la "parada-cerdo" más cercana. Pero no pienses que has terminado ese mundo, sólo has terminado el primer nivel del mundo en cuestión. Aún te quedan algunos niveles más del mismo mundo, en los que tendrás que rescatar a nuevos bebés troll (en



cada nivel aumenta la dificultad del juego, ya que debes recoger a un mayor número de bebés troll, aunque se mantienen los enemigos, los escenarios básicos, los objetos, etcétera).



LOS SIETE MUNDOS



TOYLAND

Estás en **JUGUETILANDIA**, el mundo de los juguetes. Tu primera misión será rescatar a casi veinte bebés troll (en concreto son diecinueve) que andan perdidos por este encantador mundo. Los peligros que encierran son numerosos, así que no te fíes de su aspecto y ten cuidado con los juguetes motorizados, que son bastante agresivos. Tus enemigos principales son los aviones de juguete, los trenecitos y los coches de pedales: cuando estés encaramado a un sitio alto los aviones te perseguirán sin descanso. Para facilitarte las cosas, salta sobre los elefantes rojos y recordarán tu última posición.

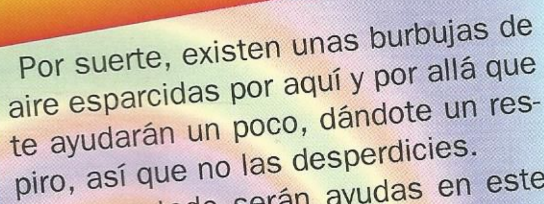
MEDIALAND

¿Creías que un periódico no encerraba peligros? Pues en Medialand, o **NOTICIALANDIA,** vas a cambiar de opinión enseguida; en tu primera incursión deberás rescatar un total de nueve bebés troll, pero las manchas de tinta (un material bastante graso), los flexos y las bolitas blancas que van a ras del suelo intentarán impedírtelo, por no hablar de los aviones de papel, cuyo vuelo oblicuo te despistará, o de las gomas de borrar. Procura no caerte de mesas o estantes muy altos, o no podrás pasar al segundo nivel en el que tienes que rescatar a trece bebés.



SODA POP AREA

¡Justo lo que necesitaba un troll, una incursión por un mundo acuático! En **EL MUNDO DE LA SODA** vas a enfrentarte a medusas que se esconden tras los globos, peces y otros habitantes marinos que se mueven de forma errática y no hay quien los evite. Por si eso fuera poco, tus reservas de aire son escasas (un troll nunca ha sido un animal anfibio... de hecho no sabemos si es un animal o qué es). Debes intentar por todos los medios mantenerte vivo y no dejarte a ninguno de los siete bebés sin rescatar...

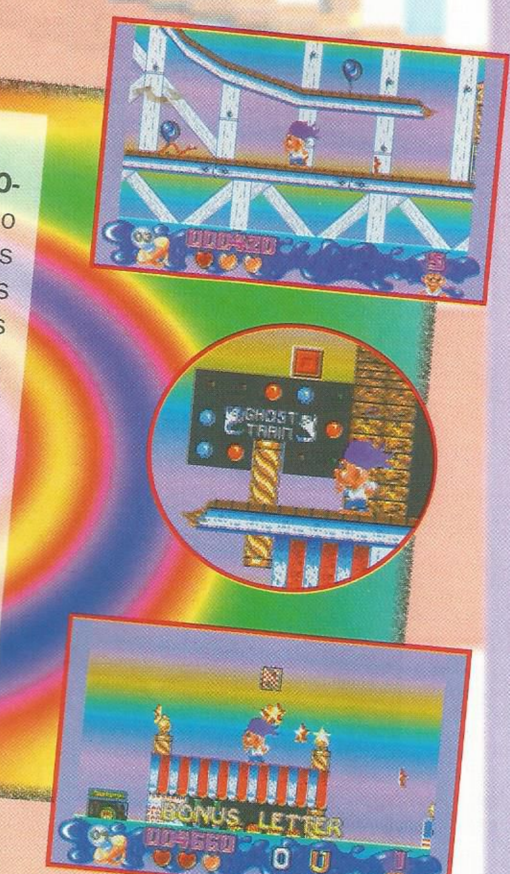


Por suerte, existen unas burbujas de aire esparcidas por aquí y por allá que te ayudarán un poco, dándote un respiro, así que no las desperdicies.

Pero no todo serán ayudas en este mundillo submarino... a las anguilas eléctricas no les gusta nada la visita de los extraños, y te van a poner muy difíciles las cosas, y los botes de cerveza te dejarán sin posibilidades de ascender durante un rato, retrasándote en tu rescate. Y como sorpresa, está la presencia de una flota muy peculiar: submarinos con torpedos. Aunque las naves parecen muy lentas, sus disparos no lo son, de modo que estate prevenido. Los siguientes niveles son un poco más difíciles... y con más bebés por rescatar.

FAIRGROUND AREA

No creas que **EL MUNDO DE LAS ATRACCIONES** es un parque cualquiera: los payasos no son seres cándidos y amables, y si los pisas tendrás muchos problemas; las hamburguesas y los perritos calientes, tan apetecibles en otros momentos, son un bocado de lo más indigesto, y ¡no digamos el algodón de azúcar y las tradicionales manzanas de caramelo, que pueden provocarte una fatal gastroenteritis! Si quieres un consejo, no se te ocurra acercarte demasiado a las palomas cuando estés subido a la noria, lo vas a pasar realmente mal (además son muy pesadas y te persiguen). Y si entras en el túnel de los fantasmas sin darte cuenta del peligro tendrás pocas posibilidades de sobrevivir, a menos que des tantos saltos como puedas... ánimo, al salir te espera la cerdo-parada.









FABLE LAND

Al entrar en **EL MUNDO DE LAS FÁBULAS** todo parece pacífico... hasta que empiezan a aparecer los dragoncitos saltarines (que son muy impredecibles), las avispas, las mariposas, etc. Explora a fondo las grutas que hay alrededor de las cataratas y encontrarás muchos bebés esperándote. En una habitación cercana a la primera catarata hay una vida.



BOARDGAME AREA

En **EL MUNDO DE LOS JUEGOS DE TABLERO** encontrarás peligros insospechados como los cocodrilos patinadores que aparecen de forma imprevisible donde menos te lo esperas, los dados, las piezas de ajedrez y de dominó y otros enemigos de los que debes alejarte cuanto antes. Ten en cuenta que te esperan catorce bebés en el primer nivel en el que juegas (siete en el segundo nivel, quince en el tercero...) así que no te entretengas en jueguecitos. Para llegar a la cerdo-parada del primer nivel (muy cerca hallarás al último bebé que debes rescatar) tienes que subir hasta el último piso, ir a la derecha del todo y después ir descendiendo.

CANDYLAND

¡El sueño de todo troll goloso, entrar en un mundo lleno de golosinas, caramelos, pasteles....! El aire que se respira en el **MUNDO DE LOS DULCES** invita a comer hasta la saciedad... pero las apariencias engañan, y detrás de los dulcles, las guindas, el sirope de chocolate y todo lo demás, el peligro acecha. Tendrás que vértelas con un enemigo gordinflón que hará todo lo posible para que no le quites sus caramelos y pasteles favoritos, y te enfrentarás también a un conejo de chocolate que intentará robarte todas las golosinas que lleves y a una liebre muy molesta. Elimínalos, olvídate de comer ahora y corre al rescate de los cinco bebés troll que están perdidos sin ti (en el siguiente nivel son sólo dos, pero gran parte del suelo se desmorona cuando lo pisas y hay plataformas deslizantes). Al principio del primer nivel hay una bola y una cadena que frenan tus movimientos.

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:

COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»

Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
```

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:

DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 653 94 50

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 29, el Maxijuego

• WAX WORKS

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

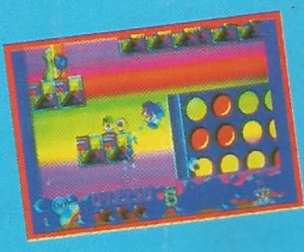
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

ERBE

Telf. (91) 528 83 12

DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

TROLLS





TROLLS está lleno de acción y sorpresas. No podrás dejar de jugar, es como tener tu propia máquina recreativa en casa.

"E' come giocare con un coin-op"
Ore ed ore di incredibile azione da console attraverso 32 livelli entusiasmanti...
...Grafica accattivante e sonoro da sballo...
...schemi bonus di fine livello, stanze segrete, teletrasporti nei livelli centinaia di ogetti raccoglieri e personaggi diversi...
...DA NON PERDERE!!

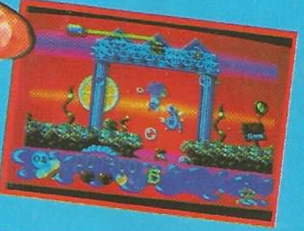




Horas y horas de increíble acción de consola, recorriendo 32 excelentes niveles.
... Gráficos deslumbrantes y sonido atronador...
... Fases de bonus al final de cada nivel, habitaciones ocultas, teletransporte entre los diferentes niveles, más de 100 objetos diferentes...
...TROLLS, no te lo puedes perder!!

"Aussi bien qu'une machine automatique de salle de jeux"
Des heures d'action captivante sur console, avec 32 excellents niveaux...
...Un graphisme qui saute aux yeux et un son detonant...
...Parties gratuites en fin de niveau, pieces cachees, distortion entre niveaux, des centaines d'articles et de personnages feeriques a collectionner...
...FAITES DE **TROLLS** LE JEU DONT VOUS NE POURREZ PAS VOUS PASSER!!





Leading Reviewers say:

- *"Who needs a console machine"*
- *"One of the best games of its type"*
- *"I'm amazed at the quality, in fact I'm Gobsmacked, if you think Zool, Sonic and Magic Pockets are cool fast and absorbing, you haven't seen anything yet"* – Joystick magazine 93%

" It's just like having your very own coin-up arcade machine"
Hour upon hour of awesome console action on 32 excellent levels...
... Eye Popping Graphics and Ear Rumbling Sonix...
... End of level rounds, hidden rooms, inter-level warping, 100's of collectable items and sprites...
... Make TROLLS the game you must not miss!!



EVERYTHING WE DO – IS PLAYED BY YOU